

# アスピック

たいせつにしてください  
マニュアルは再発行・別売しております

〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11

**クリスタルソフト株式会社**

☎ (大阪) 06-326-8150 (ユーザーサポート専用)



**XTALSOFT**  
Personal Computer Software

PRESENTED BY  
XTALSOFT © 1986

- このプログラムのヒント集やキャラクタージェネレーターを作ることを禁じます
- 当社の許可なくこのプログラムの改造方法を公表することを禁じます





PC-6001 mkII / SR

FM-77AV

XI



## 1. ストーリー

「王様、！ 真実の書を取ってまいりました！」 やっと1人の若者が真実の書を手にし、城へと帰って来た。しかし、呪いをかけられ、真実の書を持つ者を待っているはずの姫はいなかった。驚く若者に王は、これまでのことを話し始めた。——姫に呪いがかけられてから、呪いをとくために必要な「真実の書」を手に入れようと、何人もの勇者が旅に出たという。しかし、これまで誰ひとりとして帰って来た者はいなかった。そして最後に行った若者もまた、帰ることはあるまいと、あきらめていたのだった。

そんなとき、つい3日前に、この国の南にある砂の世界から魔法使いがやってきた。彼は、「私の力なら、この姫にかけられた呪いをとくことができる。」と言い、そのためには姫を砂の世界の塔へ、連れて行かねばならないと言った。

そして王は、すぎるような気持ちで、その魔法使いに姫を預けることにした。その魔法使いひとりで姫を砂の世界の塔へ運ばせるのが心配だった王は、選りすぐられた10人の兵士をお供につけた。

2日後、昨日のことだった、1人の兵士がこの世の物とは思えぬほどの形相で城にたどり着いた。

「...あの魔法使いは、たしかにお姫様にかかった呪いをときました。しかし、城へ帰す気などありません。魔界にすむ、アスピックという毒蛇の王に頼まれ、お姫様を連れ去り、無理やり結婚させようとしているのです。我々10人は、なんとかお姫様を取り戻そうとしたのですが、半分は塔の中で殺されてしまい、やっとなら逃げ出せた5人も、砂の世界の暑さのためつぎつぎと倒れてしまいました。」

1. ストーリー	P6	ALV	XV	3
2. はじめに	P6	ALV	XV	5
3. プログラムのロード方法	P6			6
4. ゲーム開始	P6	ALV	XV	7
5. キーの操作	P6	ALV	XV	8
6. ゲーム中の画面	P6	ALV	XV	11
7. 各キャラクターのデータ	P6	ALV	XV	14
8. キャラクターのデータを増やす方法	P6	ALV	XV	17
9. 商店、寺院	P6	ALV	XV	21
10. コマンドモード	P6	ALV	XV	26
11. ファイトモード	P6	ALV	XV	28
12. アイテム	P6	ALV	XV	30
13. ゲームオーバー	P6	ALV	XV	32
14. ゲームのヒントについて	P6	ALV	XV	34
15. プログラムがうまく動かないとき	P6	ALV	XV	36
				39
				41
				42
				43
				44
				45



やっこのことで私だけが生きのびたのです。あの魔法使いのいる、砂の世界の塔は、とても生身の人間が行ける所ではありません。しかし、お姫様が魔界へ連れて行かれる前に、一刻でも早く助け出さねばなりません。そのためには、真実の書を持った者が、海の世界へ行き、そこで………」ここまで話して、兵士は力つきました。

王は、姫を助けてくれと、再び若者に頼んだ。真実の書を持つ勇者サムソンは、お姫様との結婚を約束され、いくらかのお金をもらって城を出た。再び彼の冒険が始まるうとしていく。

## 2. はじめに

このゲームの目的は、連れ去られたお姫様を助け出し、城へ連れて帰ることです。主人公サムソンは、はたしてお姫様と結婚できるのでしょうか？ それは、ゲームの最後までわかりません。まずは、兵士の言葉どおり、海の世界へ行ってみましょう。

主人公サムソンは、あなたの分身です。彼(あなた)は、魔法の奥義が記されているという真実の書と、いくらかのお金を持っています。

プログラムのロード方法をよく読んで、プログラムをロードし、キーの操作方法を読んだから、冒険を始めてください。

「アスピック」では、ゲームのセーブができますので、ゲームが進んだところまでを残しておいて、次にゲームをするときには、前の続きから始めることができます。ゲームのデータを残しておくために、テープ版をお持ちの方は、何も入っていない新しいテープを1本用意してください。

ディスク版をお持ちの方は、そのプログラムディスクに合った、新しいディスクを1枚用意してください。

初めて「アスピック」で遊ぶ人は、このマニュアルを全部読んでから始めてください。



### 3. プログラムのロード方法

#### PC-6001mk II / SR

- ① ディスプレイ(テレビ)、データーレコーダー、そして本体が、正しく接続されているかよく確かめてから電源をONにします。  
それまでに、本体を使っていた人は、一度電源をOFFにし、もう一度電源をONにしてください。

- ② 画面に「SELECT BASIC MODE」と表示されたら、

PC-6001mk II では N60m Basic

PC-6001mk II SR では N66 Basic  
を選んでください。

- ③ 「How many pages?」には、**[2]**と入力してください。

- ④ データーレコーダーに「アスピック」プログラムカセットのA面をセットし、PLAY ボタンを押しておきます。

- ⑤ **[C][L][O][A][D]**と入力します。  
すると、初めの短いプログラムがロードされます。

- ⑥ 画面にOK と出たら、**[R][R][N]**と入力します。  
これで、長いプログラムをロードし、ロードが終わると自動的にゲームが始まります。

(ロードには約10分かかります)

- ★ プログラムテープのB面には、ゲームのエンディングのプログラムが入っています。

#### FM-77AV

- ① ディスプレイと本体などが、正しく接続されているかよく確かめてください。  
それまでに、本体を使っていた人は、一度電源をOFFにしてください。

- ② 「アスピック」プログラムディスクを、ディスプレイにセットし、本体の電源をON にしてください。

自動的にプログラムがロードされ、ゲームが始まります。

#### X1

- ① ディスプレイ (テレビ)、専用データーレコーダーとして本体が、正しく接続されているかよく確かめてから、電源をONにします。

このとき、ディスプレイを使っている人は、**[C]**のキーを押したまま電源をONにしてください。

- ② データーレコーダーのフタが開いたら、「アスピック」の「プログラムテープ」を入れて、フタをしめてください。自動的にプログラムがロードされ、ゲームが始まります。

☆X1版では、画面に出るメッセージは全部カタカナで出ます。ただし、このマニュアルの説明では、読みやすくするために、ひらがなを使っています。